

CoCreat

-Enabling Creative
Collaboration
through Supporting
Technologies



Projektin tausta ja tarve

- Oppivan yhteiskunnan toimintaympäristöille on tyypillistä muuttuvuus ja kompleksisuus → aktiivinen toiminta ja työskentely näissä ympäristöissä edellyttää toimijoilta uudenlaisia taitoja ja oppimisen käytäntöjä.
- Mm. työelämässä tarvitaan innovatiivisia ja luovia tapoja ratkaista ongelmia yhdessä eri alan asiantuntijoiden kanssa.
- Luovuutta voidaan tietoisesti edistää, ja nyky-yhteiskunnan haasteisiin vastaamiseksi eri ikäisten oppijoiden taitoja luovaan työskentelyyn on tuettava.

Ideasta projektiksi

- Idean konkretisointi projektin muotoon:
 - Millaisella toiminnalla viemme projekti-idean käytäntöön?
 - Kohderyhmä?
 - Konteksti?
 - Kumppanit?
 - Rahoituslähde?

Tavoitteet ja sisällöt

- Keskeisin tavoite on tutkia, miten luovaa yhteisöllisyyttä voidaan edistää erilaisissa oppimisen konteksteissa yhteisöllisen oppimisen teoriaa hyödyntäen. Projektin tavoitteita ovat:
 1. tutkia, kuinka sosiaalinen media ja mobiili teknologia voivat edistää luovaa yhteisöllisyyttä,
 2. kehittää, toteuttaa ja arvioida viisi erilaista 'yhteisöllisen oppimisen tilaa', joissa em. teknologiaa hyödynnetään luovan yhteisöllisen työskentelyn tukena,
 3. tarjota niin formaalin, informaalin kuin non-formaalinkin koulutuksen edustajille tietoa ja malleja, kuinka oppijoita voidaan tukea toimimaan yhdessä ja saavuttamaan luovia ratkaisuja monimutkaisiin ongelmatilanteisiin,
 4. tutkia ja testata, kuinka integroida mobiili teknologia ja sosiaalinen media yhteisöllisen oppimisen tueksi sekä
 5. ymmärtää, kuinka yhteisöllisen oppimisen teoria yhdistyy luovuusteorioihin.

Kohderyhmä ja konteksti

- Kohderyhmä= eri-ikäiset oppijat (perusasteen alaluokat, yliopisto-opiskelijat, aikuisopiskelijat, ikääntyneet)
- Konteksti= viisi erilaista 'yhteisöllisen oppimisen tilaa'
 - perusasteen konteksti (historian kurssi, työskentelyn tukena videot, mobiililaitteet)
 - yliopisto-konteksti (2 koulutusteknologian kurssia, työskentelyn tukena sosiaalinen media, SecondLife, OpenSim)
 - aikuisopintojen konteksti (luovan kirjoittamisen kurssi, työskentelyn tukena sosiaalinen media)
 - ikääntyneet oppijat ('internet-bussi')

Partnerit

- University of Oulu
- Norwegian University of Science and Technology
- Linnæus University
- University of Bristol
- University of Targoviste
- University of Tallin
- University of Barcelona
- Kymenlaakso University of Applied Sciences

Rahoitus ja budjetti

- Rahoituslähde: EU:n Elinikäisen oppimisen ohjelma (LLP, Lifelong Learning Program), poikittaisohjelmat, alaohjelma 3 (ICT)
- EU-rahoitus 75%, omarahoitusosuus 25%.
 - Kokonaisbudjetti 646,631€, josta EU rahoittaa 484,973€

Aikataulu

- Projektin kesto = 3v, 11/2010-10/2013
- 'Miles stones':
 - Projektikuukaudet (PK) 1-3: Projektin käynnistäminen
 - PK 3-14: Yhteisöllisen oppimisen tila 1: Suunnittelu ja toteutus + Yhteisöllisen oppimisen tila 4
 - PK 6-18: Yhteisöllisen oppimisen tila 2
 - PK 18-30: Yhteisöllisen oppimisen tila 3
 - PK 20-31: Yhteisöllisen oppimisen tila 5
 - PK 1-36: Tulosten levittäminen, tutkimus, projektin arviointi
 - PK 34: Projektin päättöarviointi
 - PK 35-36 Projektin päätös

Organisaatio

- Projektin koordinaattori: Oulun yliopisto, Kasvatustieteiden tiedekunta, Oppimisen ja koulutusteknologian tutkimusyksikkö
 - Projektipäällikkö + tutkimusyksikön opettajat ja tutkijat
 - Päävastuu erityisesti: 1) projektin hallinnointi ja koordinointi, 2) yhteisöllisen oppimisen tilat 2,3,4 ja 5 sekä 3) projektin arviointi.
- Partnerit
 - Bristolin yliopisto, UK (erityisenä vastuualueena hankkeessa tehtävä tutkimus)
 - Targovisten yliopisto, Romania (erityisenä vastuualueena tulosten levittäminen)
 - Växjön yliopisto, Ruotsi (erityisenä vastuualueena 'yhteisöllisen oppimisen tila1')
 - Tallinnan yliopisto, (erityisenä vastuualueena projektin tulosten hyödyntäminen)
 - Kymenlaakson ammattikorkeakoulu, Suomi (erityisenä vastuualueena 3D-ympäristön kehittäminen hankkeen tarpeisiin)
 - Barcelonan yliopisto, Espanja
 - Norjan tekninen yliopisto
- Kumppanit
 - Pudasjärven kaupunki
 - Pääatalo-Instituutti, Taivalkoski

Seuranta, arviointi ja tiedottaminen

- Seuranta ja arviointi:
 - Ohjausryhmä
 - Ulkopuolinen arviointi
 - Palautteet opiskelijoilta, opettajilta, suunnittelijoilta
 - Projektiin liittyvä tutkimus
- Raportointi
 - Suullinen raportointi kerran vuodessa Brysselissä
 - Koordinaattori raportoi projektin etenemisestä säännöllisesti EU:lle
- Tulosten levittäminen
 - CoCreat –blogi
 - Kansalliset ja kansainväliset seminaarit, konferenssit
 - Julkaisu projektin tuloksista ja hyvistä käytänteistä
 - Tieteelliset artikkelit

Mitä seuraavaksi

- Projektipäällikkö valitaan vko 45
- EU -sopimuspaperien täyttäminen
- Projekti käynnistäminen marras-/joulukuun alussa; tammikuun aloitustapaamisen suunnittelu.